

## Perancangan Komik Elektronik“Gatotkaca” Berdasarkan Tokoh Wayang Gatotkaca Sebagai Pahlawan Super Untuk Umur 8-11 Tahun

<sup>1)</sup>Kornelius Sepriadi DW., <sup>2)</sup>Jasson Prestiliano, <sup>3)</sup> Amelia Rukmasari

Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Satya Wacana

Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50771, Indonesia

Email: <sup>1)</sup>Korneliusdikun@gmail.com, <sup>2)</sup>jasprelao@yahoo.com

<sup>3)</sup> amelia.rukmasari@gmail.com

### Abstract

*Children are the future assets , where children aged 8-11 year, they begin to learn the moral development and concepts that exist in society . But media entertainment for children such as the one television precisely because the business simply serve some of the things that makes children can not catch a good moral content . So that in their development of children requires a person who can be role models for them in the development in good moral , one of which is a superhero who has a good nature and strength beyond ordinary human . Comics is one of the media that appeal to kids because it has pictures and easily enjoyed by children . Then this design designing Electronic Comics " Ghatotkaca " which gives a figure of superhero based on Ghatotkaca puppet characters to present a good moral message for children who displayed interactively on a smartphone media .*

**Keyword:** *Electronic comic " Gatotkaca", Moral, Superhero*

### Abstrak

Anak-anak merupakan aset masa depan, dimana anak-anak umur 8-11 Tahun mereka mulai belajar dalam perkembangan moral dan konsep konsep yang ada dalam masyarakat. Namun media hiburan untuk anak-anak seperti salah satunya televisi justru karena bisnis semata menayangkan beberapa hal yang membuat anak-anak tidak dapat menangkap kandungan moral yang baik. Sehingga dalam perkembangan diri mereka anak-anak membutuhkan sebuah sosok yang dapat menjadi panutan bagi mereka dalam perkembangan moral yang baik, dimana salah satunya adalah pahlawan super yang memiliki sifat yang baik dan kekuatan di luar manusia biasa. Komik adalah salah satu media yang disukai anak-anak karena memiliki gambar dan mudah dinikmati oleh anak-anak. Maka perancangan ini merancang Komik Elektronik“Gatotkaca” yang memberikan sebuah sosok pahlawan super berdasarkan tokoh wayang Gatotkaca untuk menyampaikan pesan moral yang baik bagi anak-anak yang ditampilkan secara interaktif, pada media smartphone.

**Kata Kunci :** Komik Elektronik“Gatotkaca”, moral, Pahlawan super

---

<sup>1)</sup> Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.

<sup>2)</sup> Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.

<sup>3)</sup> Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.